



PREDSEDNIKOVI DOKUMENTI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

**Poklicno izobraževanje in usposabljanje
kot prva izbira – ne druga možnost!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža le stališča avtorjev. Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.



Prosta licenca: Ta dokument je na voljo za prosto uporabo pod mednarodno licenco Creative Commons Priznanje avtorstva – Deljenje pod enakimi pogoji 4.0. Pogoje licence si lahko preberete tukaj: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PREDSEDNIKOVI DOKUMENTI



Največji svetovni voditelji so izbrali pet strokovnjakov, ki bodo na novem planetu pomagali ustvariti primerne razmere za življenje.

Ali lahko v 30 minutah odkrijete vseh pet strokovnjakov ter njihova znanja in veščine?

V tej sobi pobega se boste vživeli v

RAZLIČNE POKLICNE SEKTORJE

in se seznanili s povezanimi spretnostmi in značilnimi nalogami, kot so:

1. Družbene veščine

Komunikacija, deljenje nalog, izmenjava idej, poročanje, sodelovanje, sočutje ipd.

2. Mehke veščine

Komunikacija, prilagodljivost, vodstvene sposobnosti, upravljanje s časom, organizacija, sodelovanje, ustvarjalnost, reševanje problemov, odločanje, spopadanje s stresom, aktivno poslušanje ipd.

3. Kognitivne veščine

Natančnost, osredotočenost, kritično razmišljanje, logično sklepanje, hitro sprejemanje tehničnih odločitev, delo pod pritiskom, potrpežljivost ipd.

Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ izkusili delovanje v skupini;
- ✓ razumeli sosledja z logičnim sklepanjem;
- ✓ videli, kako je reševati uganke z logičnim pristopom v skupini;
- ✓ poznali veščine, povezane s petimi pomembnimi poklici.

To je ena od petih brezplačnih sob pobega, ki jih lahko igrate s svojimi učenci, da bi jim približali karierne možnosti v poklicnem izobraževanju.

Najdete jih tukaj:
www.escape2stay.eu.



PREGLED UGANK

1. Odpiranje aktovke
2. Karmen, medicinska sestra
3. Kristina, računalnikarka
4. Hans, mehanik
5. Malik, električar
6. Franko, kuhar
7. Preglednica z manjkajočimi črkami

VSEBINA

INSTRUCTIONS FOR GAME MASTERS	1
PREPARATION	2
STARTING THE GAME	4
RIDDLE OVERVIEW & HINTS	6
DEBRIEFING	13
WALK-THROUGH	14



NAVODILA ZA VODJO IGRE

V tej knjižici boste našli vse potrebne informacije za izvedbo sobe pobega in potrebne materiale.

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili zgodbo in cilj igre. Če bodo potrebovali pomoč, jim boste na voljo za podajanje dodatnih namigov, ki jim bodo pomagale pri rešitvi ugank in doseganju cilja.

Včasih mora vodja igre posredovati brez izrecne želje igralcev, da bi preprečil, da se igralci predolgo osredotočajo na nekaj, kar jih vodi v napačno smer, ali da se odločijo za napačno rešitev. Vendar se ne vmešavajte preveč! Pazite na svojo telesno govorico in izražanje, da jim ne bi nehote razkrili namigov.

Igralce opomnite, da lahko uporabijo dodaten namig. Včasih na to pozabijo ali pa so preponosni, da bi prosili zanj. Bodite pozorni na vzdušje in odzive igralcev v sobi. Bodite prilagodljivi z dodatnimi namigi: ni nujno, da uporabite točno tiste namige, ki so navedeni v navodilih.

*Več o vlogi vodje igre si lahko preberete v priročniku **Escape2Stay**, ki vključuje tudi druge pomembne smernice: www.escape2stay.eu*



PRAVILA IGRE

Pri predstavitvi sobe pobega poskrbite izpostavite naslednje točke:

- Določite igralno območje in igralcem povejte, ali so v njem predmeti, ki niso vključeni v igro. Če je v sobi veliko predmetov, jih označite z obarvano piko.
- Igralcem povejte, da jim ni treba uničiti ali razbiti nobenega predmeta v sobi. Za odkrivanje namigov nikoli ne bodo potrebovali sile.
- Pri nekaterih ugankah si bodo igralci morali pomagati s pametnim telefonom, zato lahko imajo enega.
- Omejite čas na 30 minut in poskrbite, da bodo igralci lahko videli, koliko časa jim je še ostalo. Postavite uro ali časovnik na vidno mesto v sobi.



ČASOVNI OKVIR

120 minut	Priprava na igro, ki vključuje branje navodil, pripravo materialov in seznanitev z igro.
10 minut	Predstavitve igre pobega igralcem.
30 minut	Trajanje igre.
15 minut	Ponovna postavitve sobe za naslednjo skupino.



PRIPRAVE

Za igro potrebujete primeren prostor. Igralci morajo imeti med igro pri sebi samolepilne lističe, papir in pisala, zato jih spravite v aktovko.

Pri pripravi igre se lahko odločite, katere informacije boste dali na tablo in katere v aktovko. Igra nima določenega vrstnega reda poteka – je zelo dinamična in vsaka bo drugačna od prejšnje.



*Povezave do
priporočenih
predmetov lahko
najdete tukaj:*

[www.escape2stay.eu/
the-governors-papers](http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers)



POTREBNI MATERIALI

- **Tabla za zbiranje informacij** je lahko iz plute, večjega kosa lepenke, tabla, ki jo uporabljate v razredu ali označen prostor na zidu, kamor učenci pritrdijo samolepilne lističe z namigi;
- **aktovka**, ki jo imajo poslovneži in uradniki; v skrajnem primeru je lahko tudi škatla;
- **škatla**, ki jo lahko zaklenete s ključavnico;
- **ključavnica s številčnico**;
- **ključavnica s črkami**;
- **ogledalo**;
- **očala z rdečimi lečami** ali rdeča prosojna plastična folija;
- **samolepilni lističi**;
- **gumb za snemanje glasovnih sporočil** (npr. <https://amzn.to/3JlmxLq>);
- **pisemska ovojnica**;
- **razcepka**;
- **natisnjena gradiva** (nekatero je treba sestaviti)

MATERIALI ZA TISKANJE

- **1. uganka:** na samolepilni listič natisnite ali napišite čas sestanka.
- **2. uganka:** natisnite Karmenino fotografijo in jo vložite v aktovko. Natisnite Morsejevo abecedo in jo pritrdite na tablo.
- **3. uganka:** natisnite kodo QR in jo razrežite na štiri dele. Enega pritrdite na tablo, druge tri pa dajte v aktovko. Natisnite Kristinino fotografijo in jo vložite v aktovko.
- **4. uganka:** natisnite, izrežite in sestavite šifrirno kolo. Natisnite zakodirano sporočilo. Kolo in sporočilo spravite v pisemsko ovojnico, na katero napišite, da jo pošilja Hans. Natisnite fotografijo. Vse skupaj shranite v aktovko.
- **5. uganka:** natisnite življenjepis in ga skupaj z ogledalom spravite v aktovko.
- **6. uganka:** natisnite Frankovo fotografijo in sporočilo z barvno kodo. Shranite v aktovko skupaj z očali z rdečimi lečami.
- **7. uganka:** natisnite preglednico z manjkajočimi črkami, ki jo bodo igralci dopolnjevali med igro. Postavite gumb z glasovnim sporočilom v škatlo. Zaprite škatlo in jo zaklenite s ključavnico s črkami.

*Vsa gradiva lahko
najdete tukaj:*

[www.escape2stay.eu/
the-governors-papers](http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers)





(!) Če na ključavnici ne morete izbrati istih črk kot v rešitvi, morate rešitev preglednice (in uganko) prilagoditi tako, da se bo ujemala z zaporedjem črk na ključavnici.

PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 120 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Nakup potrebnih predmetov.
- Barvno tiskanje materialov (15 minut).
- **Prilagoditev obeh ključavnic:**
 - Zapišite čas sestanka (ki je hkrati številčna koda) na samolepilni listič (→ 1. uganka) in ga pritrdite na tablo. Tako bodo imeli igralci pred seboj jasni namig in bodo z njim začeli.
 - Nastavite kombinacijo črk na ključavnici tako, da bo izpisala rešitev, ki jo igralci pridobijo z izpolnjevanjem preglednice (→ 7. uganka).
- **Posnemite glasovno sporočilo** na gumb za snemanje glasovnih sporočil. Postavite ga v škatlo. Zaprite škatlo in jo zaklenite s ključavnico s črkami.
- V **aktovko** vložite naslednje predmete:
 - Anino fotografijo
 - tri koščke kode QR
 - Kristinino fotografijo
 - pisemsko ovojnico s šifrirnim kolescem in Hansovo kodirano sporočilo
 - Malikov življenjepis (elektrikar)
 - ogledalo
 - Frankovo pismo (kuhar)
 - očala z rdečimi lečami
 - zaklenjeno škatlo (z gumbom in glasovnim sporočilom)
- Naslednje predmete priprnite na **tablo za zbiranje informacij**:
 - samolepilni listič s časom sestanka
 - Morsejevo abecedo in razcepko
 - en košček kode QR
 - Hansovo fotografijo (mehanik) in njegovo posetnico, Frankovo (kuhar) in Malikovo fotografijo (elektrikar)
 - preglednico z manjkajočimi črkami
- Prva ureditev sobe (45 min)



Vsa gradiva lahko najdete tukaj:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers





PREDVIDENI ČAS ZA PONASTAVITEV SOBE

Predvideni čas: 15 minut

- Odstranite vse sledi prejšnje skupine in ponovno skrijte namige (15 minut).



ZAČETEK IGRE

Priporočljivo je, da **za igro predvidite 50 minut**: od tega 10 minut za informiranje igralcev, 30 minut za igranje in 10 minut za kratek pogovor po zaključku igre. Najbolje je, **če jo kombinirate z intenzivnejšim poklicnim svetovanjem pred igro pobega ali po njej**.

Ko učencem na splošno predstavite svoje načrte in motiv za igranje igre, nadaljujte po teh korakih:

- najprej oblikujte skupine po največ šest igralcev;
- potem predstavite okolje in pravila igre pobega;
- na koncu jim podajte zgodbo in začnite z igro.



Igra ima **dva igralna območja**:

1) predsednikova aktovka

2) predsednikova tabla z informacijami

Igralci bodo morali zbrati informacije in osmisliti namige, ki jih bodo našli v aktovki, nato pa jih razvrstili na tablo z informacijami, da bi odkrili, katerih pet strokovnjakov bo odletelo na nov planet.

Igra torej nima določenega vrstnega reda, temveč se bo razvijala glede na logiko preiskave, ki ji bodo sledili udeleženci. Uganke nimajo določenega vrstnega reda reševanja, namigi so naključno umeščeni v aktovko in pritrjeni na tablo (razen če je v opisu uganke navedeno posebno mesto za določen namig).



UVOD V IGRO

Odkrili smo nov planet, ki je primeren za življenje. Največji svetovni voditelji so izbrali pet strokovnjakov, ki lahko na njem ustvarijo primerne razmere za človeštvo.

Še preden pa bi jih lahko voditelji obvestili o tej pomembni nalogi, so vohuni pomešali in zakodirali vse zbrane informacije. Samo vi lahko razvozlate šifre in jih pravočasno posredujete voditeljem, da bi rešili prihodnost človeštva!

Na voljo imate predsednikovo aktovko, beležko in tablo, na kateri so se zbirale pomembne informacije. V aktovki je vse potrebno za uspešno misijo, vendar so vohuni podatke premešali in zakodirali.

V samo pol ure morate odkriti, **katerih pet strokovnjakov mora človeštvo poslati na novi planet**, preden bo prepozno!

Oglejte si uvodni video:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers





PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Odpiranje aktovke

Opis

Udeleženci v sobi najdejo predsednikovo aktovko in tablo za zbiranje informacij.

Za začetek igre morajo s pomočjo namiga na tabli odkleniti štirimestno številčno ključavnico in odpreti aktovko.

Rešitev se skriva v času sestanka na samolepilnem lističu.

Zapis se glasi:

Naslednji sestanek svetovnih voditeljev: torek, 8. aprila, ob 23.40

Zapis časa je številčna koda (2340), ki odpre aktovko.

Cilj je dosežen, ko igralci odkrijejo kodo in odprejo aktovko.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora opomniti igralce, da jim bo VSE na tabli v pomoč.
- Vodja igre se lahko pomaga igralcem osredotočiti na to, kar iščejo oz. kar potrebujejo za napredovanje igre: številko, besedo, določen del informacije ipd. V tem primeru potrebujejo številko, da bi odprli aktovko.

OPOMBA: številko lahko izberete sami.

Pozneje ne igra nobene vloge v drugih ugankah. Če imate ključavnico s trimestno številčnico, lahko sestanek premaknete na dopoldne (npr. 9.45).

Potrebni materiali

- aktovka z namigi (→ poglavje Priprave)
- ključavnico s štirimestno številčnico (nastavite kodo na **2340**)
- tabla za zbiranje informacij
- samolepilni listič:





2. uganka: Karmen, medicinska sestra

Opis

Udeleženci morajo razvozlati znanja in veščine, ki jih zahteva poklic medicinske sestre – zapisane so v Morsejevi abecedi.

Zakodirano sporočilo na sliki morajo primerjati z abecedo na tabli in razvozlati sporočilo. Za to morajo biti natančni in potrpežljivi ter logično sklepati.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ visoke moralne vrednote
- ✓ empatija
- ✓ medosebni odnosi

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora opomniti igralce, da jim bo VSE v igri v pomoč.
- Vodja igre mora vedeti, kako deluje Morsejeva abeceda.
- Igralce lahko vodi in pove, da bodo do rešitve prišli s potrpežljivostjo.

Potrebni materiali

- Karmenina fotografija



- Morsejeva abeceda

A · —	J · — —	S · · ·	2 · — — —
B — · · ·	K — · —	T —	3 · · · —
C — · — ·	L · — · ·	U · — —	4 · · · ·
D — · ·	M — —	V · · · —	5 · · · · ·
E ·	N · ·	W · — —	6 — · · · ·
F · · · ·	O — — —	X — · —	7 — — · · ·
G — — ·	P · — — ·	Y — — —	8 — — — ·
H · · · ·	Q — — · —	Z — — · ·	9 — — — · ·
I · ·	R · — ·	1 · — — — —	0 — — — — —

To ti lahko pomaga...Karmen, medicinska sestra, Španija



3. uganka: Kristina, računalnikarka

Opis

Igralci morajo sestaviti sestavljanke v obliki kode QR (trije koščki se skrivajo v aktovki, eden je na tabli).

Koda QR jih odpelje na spletni blog strokovnjakinje Kristine, kjer bodo našli potrebne informacije.

Cilj je dosežen, ko igralci preberejo spletni blog, ki našteva pomembna znanja in spretnosti za smer računalništva, ter dopolnijo preglednico.

Rešitev

- ✓ logično mišljenje
- ✓ inovativnost
- ✓ veselje do nadgrajevanja znanja

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora zagotoviti, da imajo igralci vse koščke sestavljanke.

Potrebni materiali

- sestavljanke s kodo QR



- Kristinina fotografija (lažni namig)



- pametni telefon z dostopom do spleta in čitalnik kod QR



4. uganka: Hans, mehanik

Opis

Hans je svetovnim voditeljem poslal pismo. Zakodirano sporočilo je mogoče razvozlati s priloženim šifrirnim kolesom.

Voditelji imajo tudi njegovo fotografijo in posetnico.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo Hansovo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

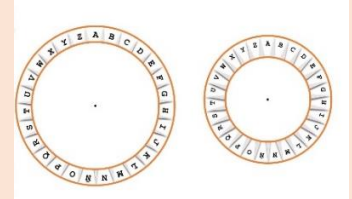
- ✓ spretnost z orodjem
- ✓ natančnost
- ✓ organizacijske sposobnosti

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre naj igralce opomni, da naj si zapišejo in shranijo vse informacije, ki se jim zdijo pomembne.

Potrebni materiali

- šifrirno kolo



- pisemska ovojnica s sporočilom

Spoštovani voditelji, spodaj lahko najdete potrebne informacije o meni:

- ighukefik n fhftbud
- epkpeŠefik
- fhzpeanpsabicu ighifrefika

Namig: SPAIN = JGPEABP

- posetnica (lažni namig)



- Hansova fotografija (lažni namig)





5. uganka: Malik, električar

Opis

Udeleženci najdejo Malikov življenjepis, v katerem se skrivajo vse informacije, ki jih potrebujejo.

Znanja in veščine so zapisane zrcalno, zato bodo potrebovali ogledalo.

Cilj je dosežen, ko igralci odkrijejo potrebne veščine in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ reševanje problemov
- ✓ sposobnost samostojnega dela
- ✓ razumevanje tehnične dokumentacije

Dodatni namigi za vodjo igre

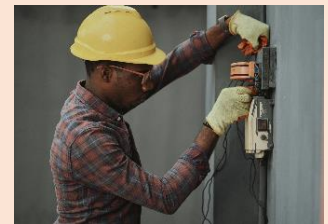
- Vodja igre mora pozoren in udeležence opozoriti, da morajo dopolniti preglednico. V življenjepis so prisotne tudi informacije, ki niso tako pomembne.
- Morda boste morali igralce opomniti, da jim lahko vse v sobi pomaga rešiti uganke.

Potrebni materiali

- življenjepis



- Malikova fotografija (lažni namig)



- ogledalo



6. uganka: Franko, kuhar

Opis

Udeleženci si morajo nadeti očala z rdečimi lečami, da bi razvozlati sporočilo, ki se skriva v šifriranem pismu, ki ga je poslal kuhar.

Če barvne črke pogledajo skozi očala, lahko vidijo skrito sporočilo.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo Frankovo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ ustvarjalnost
- ✓ hitro sprejemanje odločitev
- ✓ sposobnost dela pod pritiskom

Dodatni namigi za vodjo igre

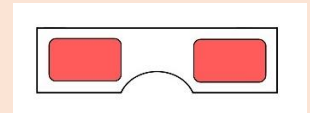
- Vodja igre jih mora opozoriti, da bodo za rešitev uganke morda potrebovali več kot eno stvar.

Potrebni materiali

- sporočilo z barvno kodo



- očala z rdečimi lečami



- Frankova fotografija





7. uganke: Preglednica z manjkajočimi črkami

Opis

Za rešitev te uganke morajo udeleženci rešiti vse prejšnje (brez določenega vrstnega reda).

Ko preglednico zapolnijo z manjkajočimi črkami, bodo v njej odkrili skrito besedo,

s katero lahko odklenejo ključavnico na škatli, ki so jo našli v aktovki.

V škatli je gumb z glasovnim sporočilom. Ko ga igralci pritisnejo, se bo predvajal posnetek, ki naznani zmago.

Beseda, ki v pripravljenem gradivu odklene zadnjo ključavnico, je BRAVO. Po želji jo lahko spremenite ali pa uporabite kakršno koli zaporedje črk. Morda jo boste morali spremeniti, ker ne boste mogli spremeniti zaporedja črk na ključavnici. V tem primeru pazite, da prilagodite tudi uganke.

Cilj je dosežen, ko igralci izpolnijo preglednico, odkrijejo besedo, ki odpre zadnjo ključavnico na škatli, in poslušajo glasovno sporočilo. Igra je zaključena in odštevanje časa se ustavi.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Igralci se morajo zavedati, da potrebujejo besedo, saj gre za ključavnico, ki je potrebuje kombinacijo črk, ne števil.
- Pomembno je, da igralci razumejo, da morajo rešiti vse uganke, da bi izpolnili vse manjkajoče črke v preglednici.
- Ko dopišejo vse manjkajoče črke, se pojavi zadnji namig.

Potrebni materiali

- preglednico z manjkajočimi črkami

NAZIV	POČRKA	ZNANJA IN VEŠČINE
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

- škatla
- ključavnica s črkami
- gumb z glasovnim sporočilom



POGOVOR PO IGRI

Po koncu igre se pogovorite z igralci in jim podajte povratne informacije o tem, kako so se odrezali. Pojasnite, kaj vam je bilo zlasti všeč; jih vprašajte, kaj jih je najbolj presenetilo; in jim povejte, kje so se odrezali bolje od povprečja ali pričakovanj ter kje so bila skupinska in individualna prizadevanja dobra in plodna. Omenite tudi, kaj bi lahko izpeljali bolje in kje bi se lahko izboljšali, da bi s skupinskim in individualnim trdom uganke lažje rešili.

Če so igro zaključili v zadanem časovnem okviru (30 minut), jim čestitajte za uspeh. Četudi so morda potrebovali več časa, jih na koncu pohvalite in pojasnite, kaj je povzročilo zamudo.

Med razpravo po igri naj vodja postavlja vprašanja, ki spodbujajo diskurz o informacijah, ki jih mladi imajo, in tistih, ki jih pogrešajo v zvezi s poklici PIU in PIU na splošno:

- Ali ste poznali vse sektorje PIU, ki so bili omenjeni v igri?
- Ali ste vedeli, da je pri nas na voljo toliko možnosti PIU?
- Katera znanja in spretnosti so vam najbolj blizu?

Vodja igre na koncu opomni udeležence, da je to še ena možnost, ki jo je vredno upoštevati, in razdeli različne promocijske in informativne letake. Namen je predstaviti poklicno izobraževanje in usposabljanje kot dobro možnost nadaljnjega izobraževanja. To pomeni, da se ne predstavi univerze ALI poklicnega usposabljanja, temveč univerzo IN poklicno usposabljanje kot zanimivi možnosti.



PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

PRIPRAVE

- 1) S pomočjo priloženih navodil spremenite geslo za črkovno kombinacijo ključavnice. Tukaj bomo nastavili geslo BRAVO.



- 2) Posnemite glasovno sporočilo na gumb, ga postavite v škatlo in škatlo zaklenite s pripravljeno ključavnico.
 - GLASOVNO SPOROČILO: Čestitke! Zaradi vas je bila misija uspešna! Hvala!



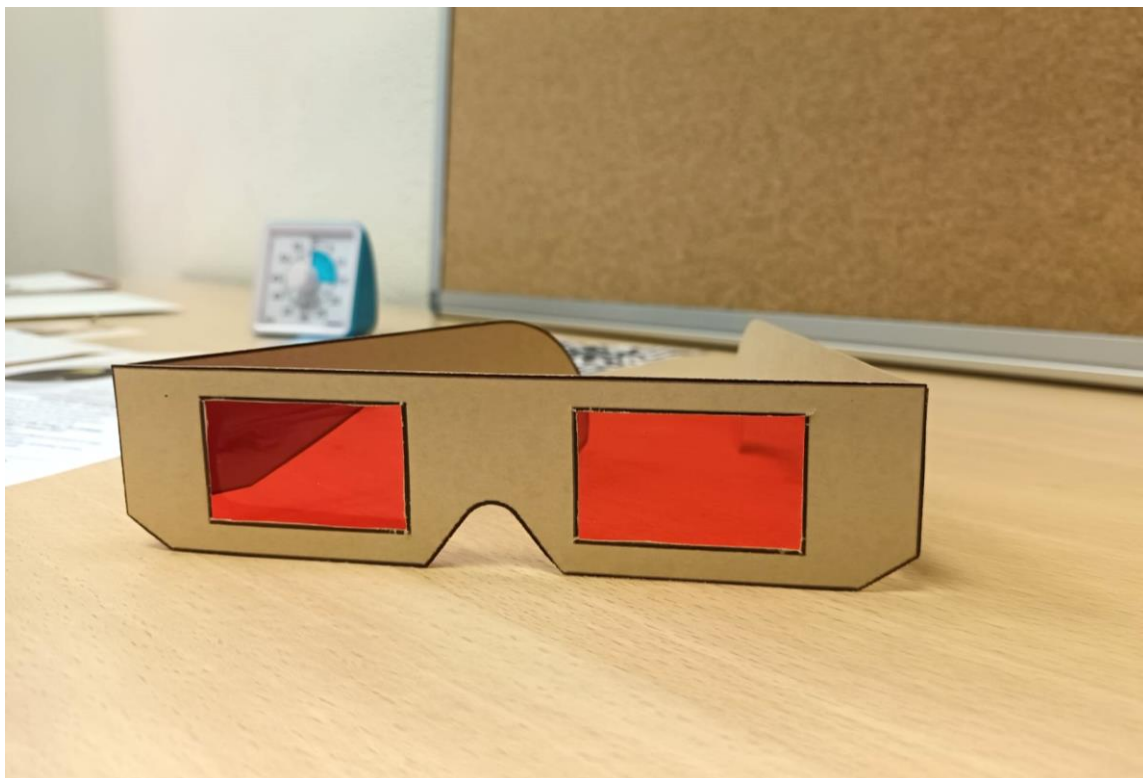


3) Nastavite časovnik na 30 minut (do konca igre).

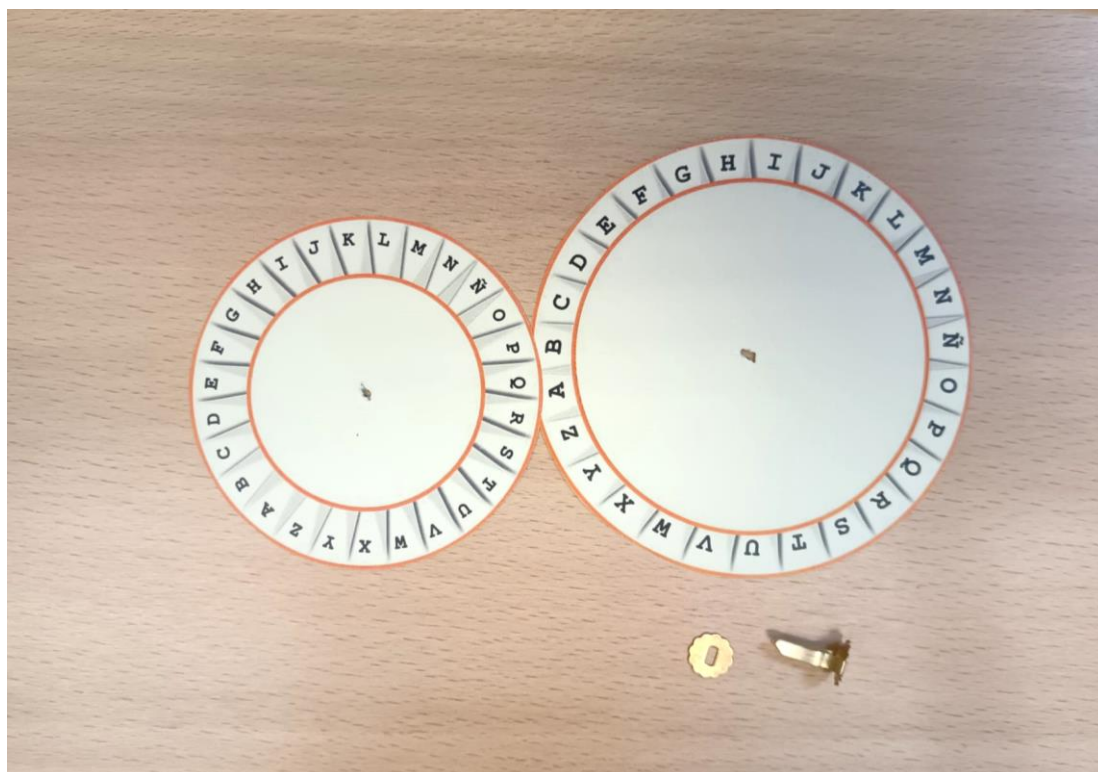




4) Naredite očala z rdečimi lečami s pomočjo plastične rdeče folije.



5) Natisnite, izrežite in sestavite šifrirno kolo s pomočjo razcepke.



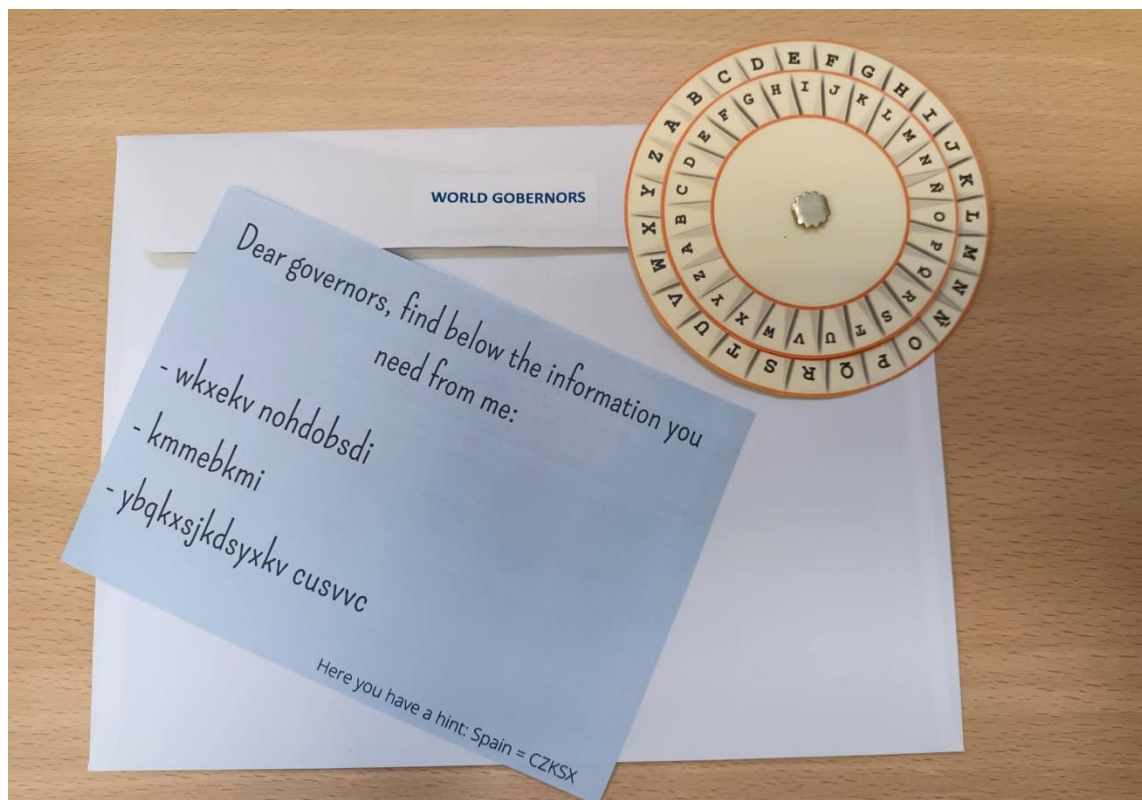


6) Razrežite kodo QR na štiri dele.





- 7) Šifrirano sporočilo in kolo spravite v pisemsko ovojnico, s katere je razvidno, da jo pošilja Hans.



- 8) Z ogledalom preverite, ali so poklicne spretnosti na Malikovem življenjepis berljive.





9) Namestite vse potrebne predmete na tablo in spravite gradiva v aktovko. Pomagajte si s spodnjima seznamoma.

NA TABLO ZA ZBIRANJE INFORMACIJ	V AKTOVKO
✓ samolepilni listič s časom sestanka ✓ Morsejeva abeceda ✓ en košček kode QR ✓ Hansova fotografija (mehanik), Hansova posetnica, Frankova (kuhar) in Malikova (elektrikar) fotografija ✓ preglednica z manjkajočimi črkami	✓ Karmenina fotografija ✓ trije koščki kode QR ✓ Kristinina fotografija (računalnikarka) ✓ pisemska ovojnica s Petrovim šifriranim sporočilom in šifrirnim kolesom ✓ Malikov življenjepis (elektrikar) ✓ ogledalo ✓ razcepka ✓ Frankovo pismo (kuhar) ✓ očala z rdečimi lečami ✓ zaklenjeno škatlo (z gumbom in glasovnim sporočilom)





10) Nastavite kodo ključavnice na čas sestanka in zaklenite aktovko.





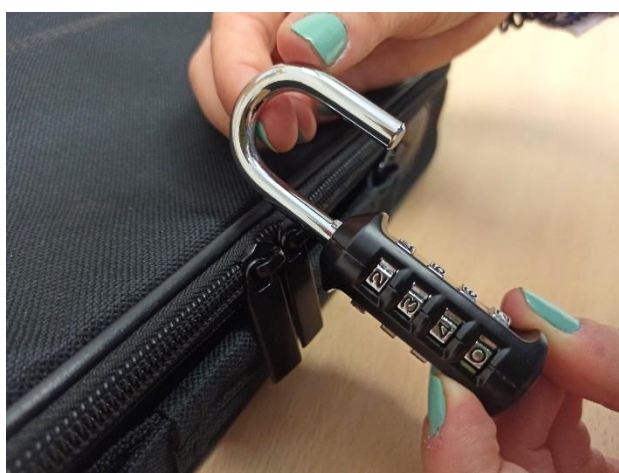
NAPREDOVANJE IGRE

Ko je vse pripravljeno, se igra lahko začne. To je prizor, ki ga bodo igralci najprej opazili, ko stopijo v sobo pobega.



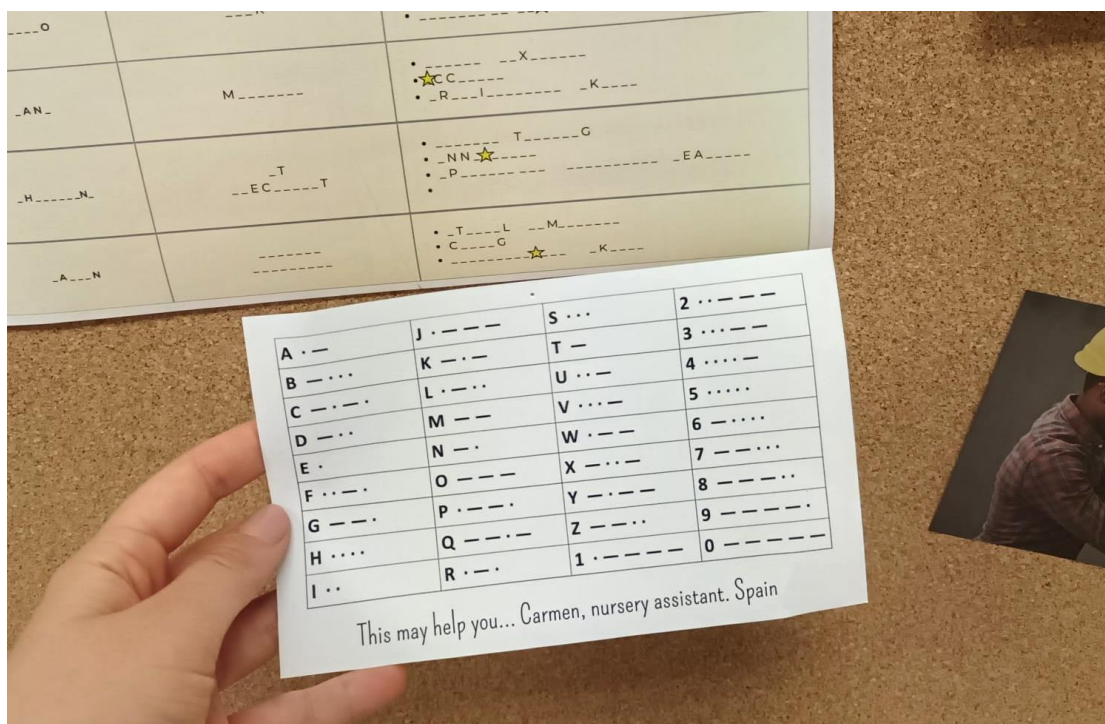
Pojasnili bomo, kako se uganke rešujejo. Zapomnite si, da vrstni red reševanja ugank ne vpliva na končni izid.

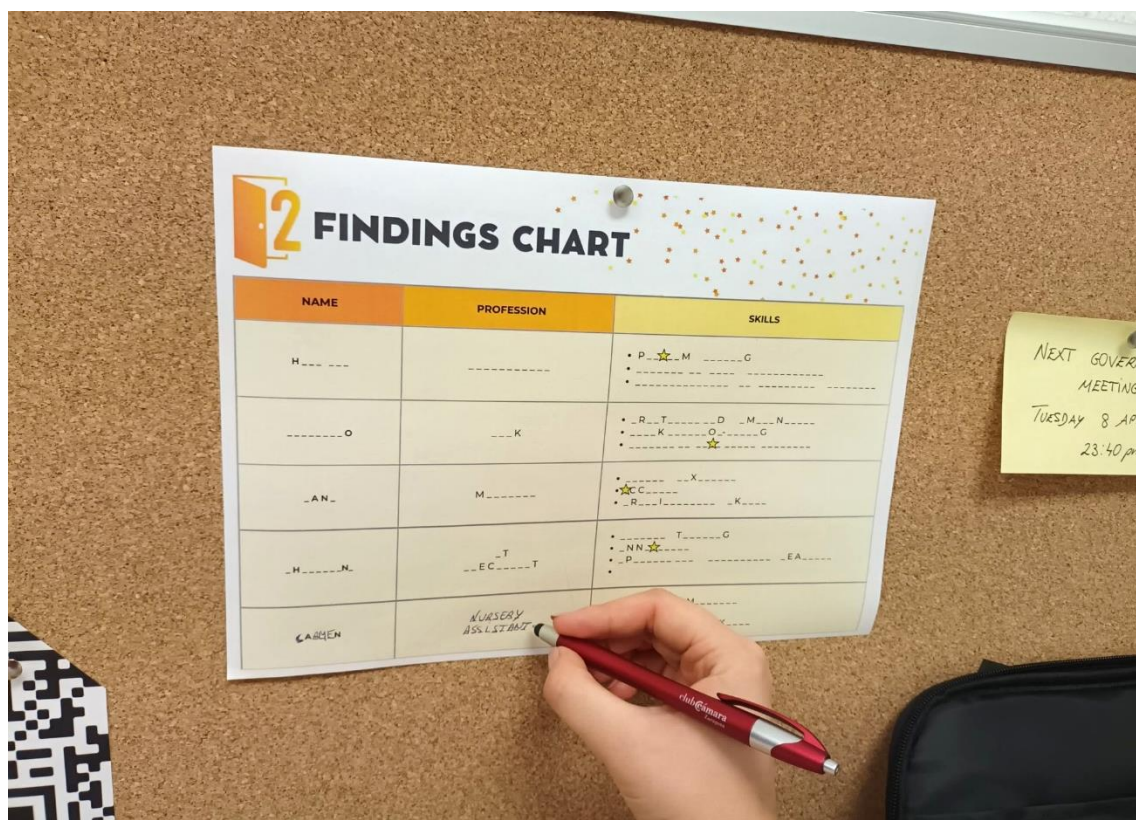
1. uganka: na tabli je samolepilni listič z datumom in časom sestanka svetovnih voditeljev. Čas je koda za ključavnico, s katero je zaklenjena aktovka.





2. uganka: v aktovki je fotografija ženske, ki drži šifrirano sporočilo. Na tabli je Morsejeva abeceda, s katero igralci razvozljajo sporočilo na fotografiji, in sicer tri znanja in veščine, ki so potrebne za S pridobljenimi informacijami dopolnijo preglednico.

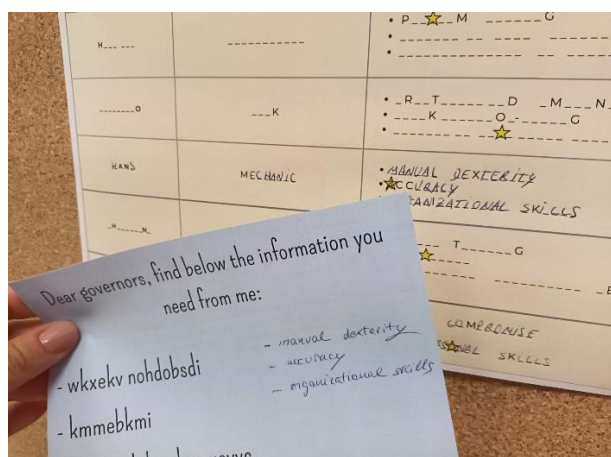
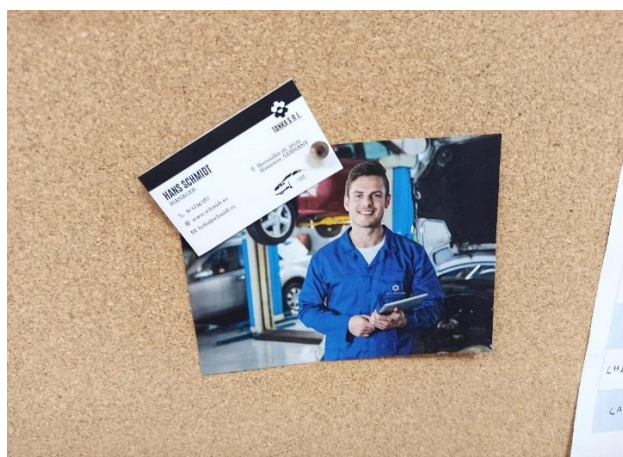




The collage illustrates the process of creating a QR code for a CV. The first image shows a QR code being placed on a corkboard next to a CV. The second image shows a QR code being placed in a black bag. The third image shows a QR code being scanned by a smartphone. The fourth image shows a smartphone displaying the CV content linked by the QR code. The fifth image shows a QR code being scanned by a smartphone.

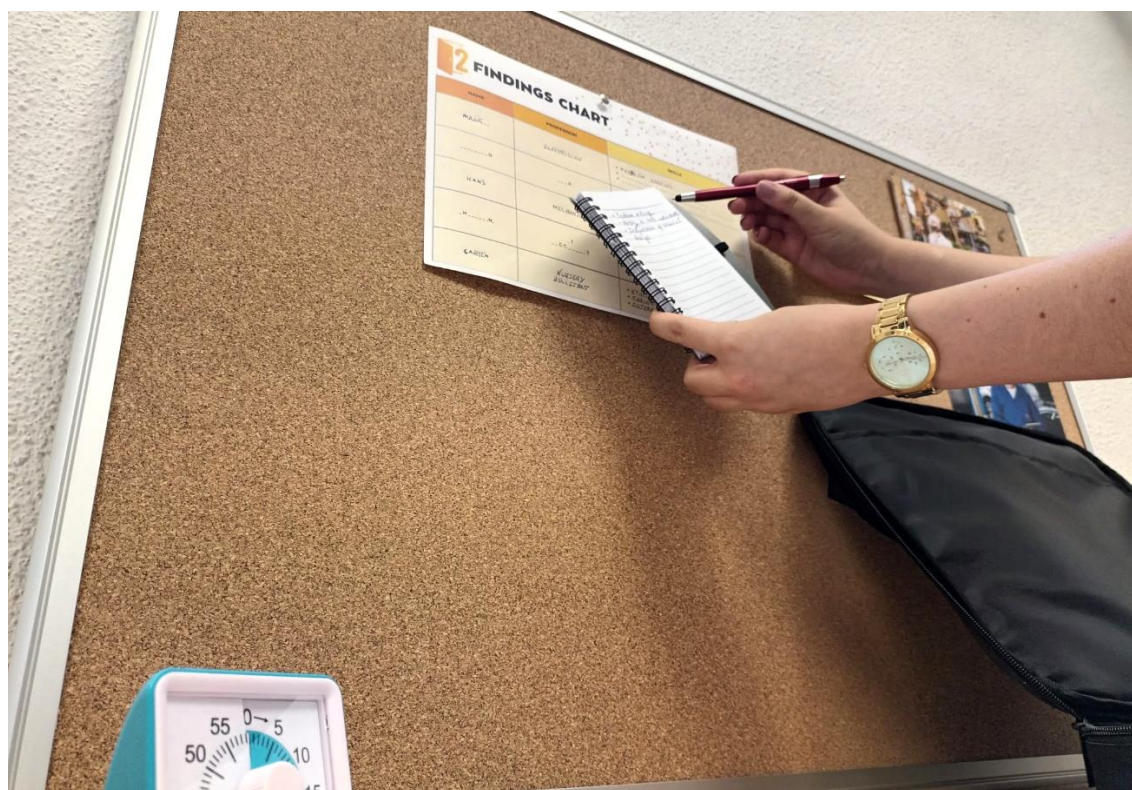


4. uganka: v pisemski ovojnici najdejo šifrirno kolo in šifrirano pismo. Z namigom SPAIN = CZKSZ lahko dekodirajo skrivno sporočilo, v katerem so znanja in veščine mehanika Hansa, ki je hkrati pošiljatelj pisma. Njegova posetnica in fotografija sta na tabli. S pridobljenimi informacijami igralci dopolnijo preglednico.

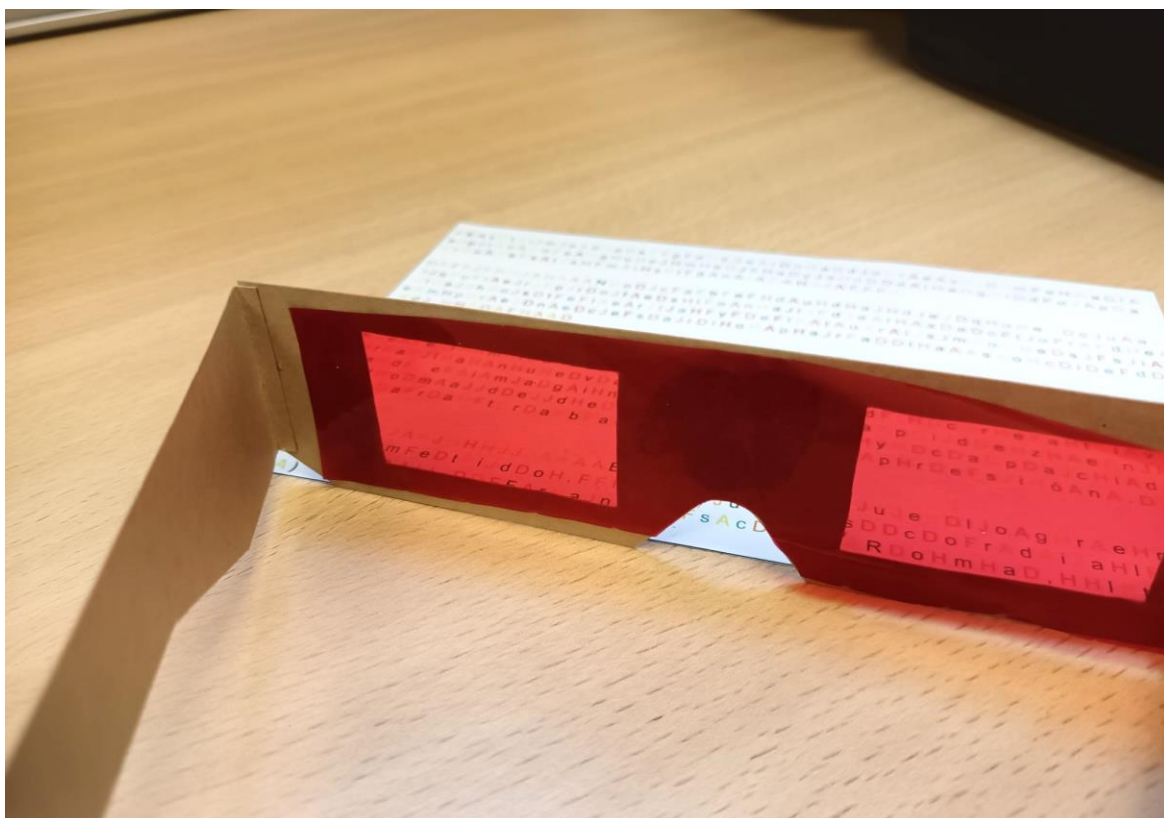


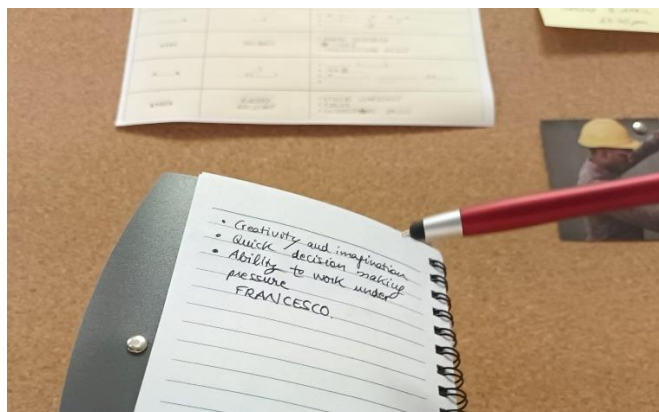


5. uganka: v aktovki sta tudi električarjev življenjepis in ogledalo. Poklicne veščine so zapisane zrcalno. Igralci jih preberejo s pomočjo ogledala in dopolnijo preglednico.



A hand holds a cardboard 3D viewer over a corkboard. The corkboard features a photograph of a man in a chef's hat and red glasses, a yellow sticky note with the text "NEXT GOVERNORS' MEETING: TUESDAY 8 APRIL 23:40 pm", and other partially visible photos. The viewer's lenses show a red, wavy pattern.





7. uganka: ko igralci dopolnijo preglednico z manjkajočimi informacijami in so vse črke na svojih mestih, so nad določenimi zvezdice. Črke pod zvezdicami izpišejo besedo BRAVO, ki je hkrati geslo za ključavnico s črkami na zaklenjeni škatli. Ko jo odprejo in pritisnejo gumb, se iz njega zasliši glasovno sporočilo, ki naznanja uspešen zaključek misije.

2 FINDINGS CHART		
NAME	PROFESSION	SKILLS
MALIK	ELECTRICIAN	• PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
FRANCESCO	COOK	• CREATIVITY AND IMAGINATION • QUICK DECISION-MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
HANS	MECHANIC	• MANUAL DEXTERITY • ACCURACY • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	• LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CARMEN	NURSERY ASSISTANT	• ETHICAL COMPROMISE • CARING • INTERPERSONAL SKILLS





Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.